

Estamos en un futuro próximo y resulta que una organización de antiguos gurús de los ordenadores (Sinclair, Sugar,...) se han enterado de los intentos de Mr. Gates para alienar a la humanidad con su imprescindible nuevo sistema operativo: Windows to Hell (W2H). Este SO se está desarrollando en secreto en las ultrasecretas instalaciones de Microchoft. La única forma de evitar que toda la humanidad caiga en manos de Mr. Gates es destruyendo el W2H completamente, destrozando todas las grabaciones y todos los códigos fuente que se encuentran en el ordenador central del búnker, que corre un SO windows. Expertos informáticos contratados por los gurús de otros tiempos han conseguido infiltrarse en uno de los ordenadores del búnker y lo han infectado con un virus altamente peligroso que es capaz de reventar cualquier Windows, el problema es que no han podido acceder al ordenador central ya que no está conectado al exterior. Para poder destruir el W2H hay que infiltrarse en el búnker e infectar el ordenador central.

El grupo de gurús, consciente de la importancia de la misión, ha decidido reclutar a un joven de la vieja guardia, antiguo usuario de Amstrad que valore la libertad y el conocimiento. Alguien capaz de sacar adelante un reto en el que le pueda ir la vida, pero que sepa que con el éxito de su misión puede salvar a la humanidad. Tú has sido elegido, tu objetivo es borrar el W2H del mapa. La recompensa, la libertad.

EL JUEGO

A lo largo de tres niveles y más de 150 pantallas has de destruir el W2H y escapar.

Nivel 1.

El juego comienza en el bosque, la localización exacta del búnker es desconocida pero se sabe que existe un acceso escondido. Localiza la entrada.

Nivel 2.

En el búnker has de localizar e infectar el ordenador central. Recuerda, se ha conseguido infectar uno de los ordenadores, pero no el central. Tu misión es encontrar el modo de transferir el virus capaz de destruir el desarrollo del W2H.

Nivel 3.

Con el W2H destruido, escapa con vida, ojo con las trampas y con el tiempo, que no es infinito. Si logras escapar habrás cumplido tu misión y habrás salvado a la humanidad. Por ahora.

Enemigos.

Los enemigos son tipo EBT (Enemigos básicamente tontos) con lo que será fácil evitarlos. A lo largo de los tres niveles encontrarás culebras, loros, murciélagos, flechas, monitores asesinos y bartos. Ten cuidado con todos ellos, si te tocan decrementarán tu fuerza vital y si

llega a cero, fracasarás.

Ayudas.

En el nivel 2 hay algunos Z80 perdidos por ahí, Mr. Gates trató de hacerlos desaparecer pero algunos quedan escondidos, ellos te renovarán la vida.

CONTROLES

Los controles son redefinibles aunque inicialmente estén a los siguientes valores:

Derecha: Cursor derecha

Izquierda: Cursor izquierda

Salto largo: Cursor arriba

Salto corto: Cursor abajo

La tecla ESC durante el juego hace que se aborte, y durante las presentaciones, que se cancelen. Esta tecla no es redefinible.

INSTRUCCIONES DE CARGA

Teclea |tape si tienes un 664 o un 6128.

Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (la pequeña) y pulsa PLAY y una tecla. El juego se cargará automáticamente.

CRÉDITOS

Programa: Raúl Simarro (Artaburu).

Gráficos: Anjuel, Litos, Zilog_Z80, D-o-s, Artaburu.

Música y efectos de sonido: Artaburu.

Agradecimientos.

Un agradecimiento muy especial a todos los que han participado en el desarrollo de este juego con sugerencias, aportaciones, críticas y pruebas.

Agradecimientos especiales:

Nacho -Insociable- Iglesias (EightBiter), Xeper, MiguelSky, WYZ, y toda la tripulación de CEZ GS.

ESP Soft Es un grupo de programación para Amstrad CPC, para este juego ESP Soft. ha estado formado por:

Raúl Simarro, Artaburu.

Carlos de Ana, Litos.

David Olías, D-o-s.

Antonio Díaz, ZilogZ80.

Para más información sobre Esp Soft, visita:

<http://www.espssoft.amstrad-esp.com/>

Y para saber más sobre la actualidad del Amstrad CPC:

<http://www.amstrad.es/>

Computer Emuzone Games Studio (CEZ GS)

Es un nuevo sello de software, orientado tanto a los antiguos como a los más actuales ordenadores. Bajo el auspicio y experiencia de Computer Emuzone, la mayor base de datos de software de entretenimiento realizado en España, nace con dos claros objetivos: por un lado ayudar a los nuevos (y no tan nuevos) creadores de nuestro país. Por otro, revitalizar la escena de los ordenadores históricos de 8 y 16 bits, aunque tendrán cabida todos los sistemas del pasado, presente y futuro, como PC, Game Boy o los teléfonos móviles. Todo ello sin ánimo de lucro, aunque podrán adquirirse ediciones "de lujo" de algunos juegos, teniendo una versión gratuita disponible para su descarga.

<http://cezgs.computeremuzone.com/>